

# Analýza herných mechaník

Jakub Július Šmýkal (xsmyka01)

**Titul:** art of rally

**Dátum vydania:** 23.09.2020

**Autor:** Funselektor Labs Inc.

**Hlavný žáner:** Závodná hra

**Vedľajší žáner:** Kompetetívna hra

**Štýl:** Cartoon

## Analýza

### Základná hrateľnosť

Art of rally je závodná hra so zjednodušenou štylizovanou grafikou. Hlavnou témou tejto hry sú preteky rally, kde hráč jazdí po uzavretých tratiach na autách špeciálne upravených pre takýto typ závodov. Autá su rozdelené do viacerých tried podľa ich parametrov. Pri každom závode sa hráčovi počíta čas, za ktorý trať dokončil. Kompetetívnym elementom tejto hry sú tabuľky najlepších časov, kde si každý hráč môže pozrieť svoje umiestnenie na danej trati a pre danú triedu vozidiel. Hráč si môže stiahnuť záznamy najlepších časov iných hráčov, ktoré bude potom vidieť pri hraní a takýmto spôsobom sa môže snažiť zlepšiť svoje pretekárske schopnosti a dosiahnuť čo najlepší čas. Okrem tohto sa v hre konajú aj pravidelné denné a týždňové disciplíny, kde má hráč iba jeden pokus aby dosiahol čo najlepší čas v závode a umiestnil sa v tabuľke. V hre sa nachádza niekoľko máp, každá reprezentuje inú krajinu kde sa v minulosti konali preteky rally, ako napríklad Fínsko, Nemecko, Kenya. Na každej z tejto máp sa nachádza viacero tratí, po ktorých môže hráč pretekať. Hráč má možnosť aj voľne jazdiť po celých mapách bez obmedzení, kde má možnosť zbierať rôzne zberateľské predmety, ktoré mu odomknú bonusový obsah hry.

### Kampaň a postup

V hre sa nachádza aj krátka kampaň pre jedného hráča, ktorá je rozdelená do tried podľa vozidiel, ktoré v daných šampionátoch môže hráč použiť. Hráč musí postupne prechádzať cez všetky triedy a odomkne si tak autá, ktoré boli zo začiatku hry hráčovi neprístupné. Okrem toho je možné si pre určité autá odomknúť aj špeciálne polepy, ktoré hráč získava ak splní pri úspešnom dokončení šampionátu aj bonusovú podmienku. Každý šampionát sa skladá z predom daného počtu pretekov, avšak zoznam tratí nie je pevno daný a pri spustení šampionátu sa vždy náhodne generuje.

### Poškodenie vozidiel

V hre sa nachádza aj systém poškodenia vozidiel. V prípade, že hráč narazí do prekážky tak sa mu podľa vážnosti nárazu a obtiažnosti, ktorú má hráč nastavenú, môže poškodiť vozidlo. Každé vozidlo sa skladá z viacerých komponentov a poškodenie každého komponentu ovplyvňuje vozidlo iným spôsobom. Poškodenie zhoršuje jazdné vlastnosti vozidla a tým znevýhodňuje hráča a zabraňuje mu dokončiť závod v dobrom čase. Pri šampionátoch nie je možné vozidlo opraviť po každom závode, ale iba po niektorých konkrétnych pretekoch. Aj keď má hráč možnosť opraviť vozidlo, má iba obmedzený počet bodov, ktoré môže rozdeliť na opravu komponentov vozidla. Následkom toho sa môže stať, že je hráč niekedy nútený účastiť sa ďalších pretekov aj s poškodeným vozidlom.